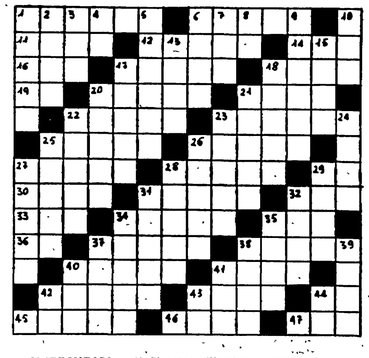
PIANETI SULL'ABISSO

Il presidente della Federazione terrestre invia Gorin, Obi e la dottoressa Hilda presso i capi dei vari pianeti per invitarli a far cessare il conflitto interplanetario che sconvolge il sistema solare. Ma l'astronave con la quale i tre sono partiti ha un guasto ed è costretta a scendere sulla Luna. Mentre Hilda e Gorin cadono in un profondo torpore, Obi tenta di raggiungere la base più vicina, ma anch'egli, stremato dalla fatica, cade a terra. Due uomini, attirati da un piccolo selenita, escono dalla base e si imbattono nel corpo inanimato di Obi.

Giochi e passatempi



ORIZZONTALI — 1) Si cerca all'ombra d'estate; 6) Nome di due eroi greci; 11) Rincorsa; 12) Calca di gente; 14) Svezia e Turchia; 16) Rimane; 17) E' grossa il 1. maggio; 18) Non crede in Dio; 19) Torino; 20) Non mobile; 21) Veicolo cittadino; 22) Le piante dei piedi; 23) Il verbo di Mina e di Villa (tr.); 25) Antichi strumenti a corde; 26) Danneggia i denti; 27) Tristi; 28) Il gioiello dell'ostrica; 29) Acronautica Militare; 30) Personaggio cattivo delle favole; 31) Canta all'alba; 32) E' di cento metri quadrati; 33) La fine di un corista; 34) Sul cavallo per cavalcare; 35) Per volare; 36) Sigla di Taranto; 37) Recipiente di vimini ora poco usato; 38) Diminuir; 40) Quella automobilistica di Roma è scritta per intero; 41) Un frutto; 42) Di diversa specie; 43) Anelli nuziali; 44) Davanti al nome di un deputato; 45) Scuola superiore; 46) Non è falsa; 47) Metallo prezioso.

VERTICALI — 1) Sfarzo, pompa; 2) Cerimonia; 3) Epoca geologica; 4) Nel condizionale; 5) L'amico di Pilade; 6) L'asse della bandiera; 7) Nome di donna; 8) Le vocali in tasca; 9) Una stagione; 10) Fa andare in bestia; 13) La consonante... a serpentina; 15) Lo svolge in scolaro; 17) Lo è la viola; 18) Cassetta per le api; 20) Contrario a rado; 21) Rode il legno; 22) Uno sport e un frutto; 23) Nome proprio femminile; 24) La fa cuor con tesor; 25) Sicura; 26) Una stanza del carcere; 27) E una pestata; 28) Ci giocano i piccoli... e i grandi; 29) Si desidera respirarla pura; 31) Linguaggio convenzionale; 32) Preposizione articolata; 34) Non è sorridente; 35) Fiume della Svizzera; 37) Competizioni sportive; 38) Fa brillare i pavimenti; 39) Nome d'uomo; 40) Nell'orologio fa eco al tic; 41) Segno d'operazione; 42) Nei Romani; 43) Sigla di Venezia; 44) Adesso (tr.).

SOLUZIONI

CRUCIVERBA - ORIZZONTALI — 1) Fresco; 6) Alace; 11) Aire; 12) Ressa; 14) STR; 16) Sta; 17) Festa; 18) Atea; 19) TO; 20) Fissa; 21) Tram; 22) Piote; 23) Cantar; 25) Cetre; 26) Carie; 27) Meste; 28) Perla; 29) AM; 30) Orco; 31) Gallo; 32) Ara; 33) Sta; 34) Sella; 35) Alt; 36) TA; 37) Gerla; 38) Calar; 40) Targa; 41) Pera; 42) Vario; 43) Vere; 44) On; 45) Liceo; 46) Vera; 7) Oro. **VERTICALI** — 1) Fasto; 2) Rito; 3) Era; 4) Se; 5) Oreste; 6) Asta; 7) Isa; 8) AA; 9) Estate; 10) Ira; 13) Esse; 15) Tema; 17) Fiore; 18) Arnia; 20) Fitto; 21) Tario; 22) Pesca; 23) Carla; 24) Rima; 25) Certa; 26) Cella; 27) Mosto; 28) Palla; 29) Aria; 31) Gergo; 32) Alla; 34) Serio; 35) Aare; 37) Gare; 38) Cera; 39) Rino; 40) Tac; 41) Per; 42) Vi; 43) VE; 44) Or.

IL FARO — Quella in basso a destra.

REBUS — MA re M osso (Mare mosso).

LA CANZONE NASCOSTA — 1. Nuvola 2. Occhio 3. Numero 4. Hotel 5. Orme 6. Lisca 7. Eliche 8. Tavolo 9. Armadio (Non ho l'età). La cantante è Gigliola Cinquetti.

IL PROVERBIO PUNTEGGIATO — tas CA; N ac CHE r A; ra BB I A; g IAN lc O io; c N co M I O; R a D ura; g EM m A; I I mite (Can che abbaia non morde mai).

DRIZZACAPELLI

Ecco un facile esperimento scientifico grazie al quale potrete... far drizzare i capelli ai vostri amici. Prendete un foglio di carta da imballaggio della grandezza di un foglio da quaderno. Passatelo su una fiamma, facendo attenzione a che non bruci (1) e quando sarà ben secco, sparpagliatele energicamente (2). In questo modo il foglio si sarà caricato di elettricità e basterà sospenderlo a una distanza di qualche centimetro sulla testa di un vostro amico perché i capelli si drizzino come tanti aghi.

IL FARO Quale di queste tre barche raggiungerà il faro?

REBUS (4 - 5)

LA CANZONE NASCOSTA

Inserite orizzontalmente nello schema gli oggetti disegnati in corrispondenza del numero. Le lettere iniziali che risulteranno nella prima colonna verticale, vi daranno il titolo di una canzone portata al successo dalla cantante che appare nel disegno.

IL PROVERBIO PUNTEGGIATO

Sostituite ad ogni puntino una lettera in modo che le parole abbiano un significato. Le lettere aggiunte formeranno un proverbio.

TAS . . ; . AC . . . R . ; RA . . I . ; G . . . IC . LO; E . CO . I . ; . A . URA; G . . M . ; L . MITE.

CIRCOLI DI AMICI

Questa è la squadra di calcio dei bravi ragazzi di Campi Salentina, costituita da Elio Scuzzi, e che due anni fa ha vinto la coppa di un torneo del paese e l'anno scorso si è classificata seconda. Elio mi chiede un nome per la sua squadra: io propongo «Squadra dei Pionieri di Campi» e suggerirei che gli stessi componenti della squadra formino un circolo in modo da ampliare il campo delle attività sia sportive che ricreative. Un caro saluto e un augurio di prossime vittorie a tutti.

NUOVO CIRCOLO DI CAVALLINO

In sette abbiamo fondato un circolo. La sede è casa della nonna, dove lei ora non abita più. La cucina è la direzione e l'altra stanza la usiamo per i giochi. La sera vengono da noi i ragazzi del rione. Abbiamo un piccolo biliardino e per giocare si pagano 10 lire per due partite. I soldi ricavati li adoperiamo per acquistare l'*Unità* del giovedì. L'*Unità* la diffondiamo in due, io e Palmiro Elia. Oltre che Pionieri, siamo anche scout e andiamo in campagna a dare il Pioniere ai figli dei contadini. Abbiamo anche una divisa: una camicia kaki, pantaloni azzurri e fazzoletto tricolore. Tanti saluti. Zacheo Fedele, via Gioacchino Rossini 2-A, Cavallino (Lecce).

Un caro saluto a tutti: siete veramente un gruppo di Pionieri pieni di iniziativa. Bravi.

CIRCOLO FILATELICO DI MILANO

Io e undici amiche abbiamo fondato un Circolo intitolato a Palmiro Togliatti. Siamo anche staffette e diffondiamo ognuna cinque copie giornaliere dell'*Unità* e 10 la domenica. Fra le nostre attività c'è anche la raccolta dei francobolli, ma nessuna di noi sa come sono contrassegnati quelli delle isole Azzorre. Vuoi aiutarci tu? (Bevilacqua Adelina, Milano).

I primi francobolli per le isole Azzorre sono stati emessi nel 1868: erano francobolli portoghesi del 1866 con la sovrastampa Açores. Attualmente nelle isole Azzorre vengono usati francobolli portoghesi senza alcuna sovrastampa.

IL PIONIERE — POSTA DELL'UNITÀ

Indirizzare le lettere a: «L'AMICO DEL GIOVEDI'» Pioniere dell'Unità - Via dei Taurini 19 - Roma

SI DICE SCANDINAVO

Come si pronuncia: «paese scandinavo» oppure «scandinàvo»? (Sergio Germani, Trieste).

Si pronuncia «scandinàvo». Caro Sergio, non hai mai sospettato che non ho risposto alla tua valanga di domande, perché per rispondere a tutte avrei dovuto dedicarti un intero Pioniere? Fa' una domanda per volta, e ti risponderò.

IL PIU' LETTO

E' vero che il Pioniere dell'Unità è il giornale per ragazzi più letto in Italia? (Ubaldo Scagliuzzo, Milano).

Sì. Il Pioniere dell'Unità è il giornale per ragazzi che stampa il maggior numero di copie in Italia, e perciò il più letto. Essendo il supplemento di un giornale quotidiano, l'Unità del giovedì, è necessariamente piccolo, e con poco colore, ma questo gli permette però di essere conosciuto in tutta Italia, da centinaia di migliaia di lettori.

SCAMBIO DI FRANCOBOLLI

Mi complimento con tutti voi perché vedo che il Pioniere è sempre più bello e interessante di settimana in settimana. Vorrei chiedervi un favore. Ho due serie complete, doppie, della Cecoslovacchia: una si riferisce a dei castelli, ed è composta di 8 valori; la seconda raffigura diversi lavori ed è di 13 valori. C'è qualche ragazzo o ragazza che desideri cambiare queste serie con altre possibilmente di eguali valori e non italiane? (Aldo Furmi, via Giotto 13/2, Genova Sestri Ponente).

Collezionisti, vi interessano le due serie di Aldo? Scrivetegli.

BANCA DEL PIONIERE

Grazia Peretti di Trieste invia L. 500. Dino Drusiani di Carpi, L. 1.000.

L'ANONIMA DEL FILM 8½

Avverto l'anonima che chiede spiegazioni sul film «Otto e mezzo» e gli altri lettori e lettrici che non si firmano, che non rispondo alle lettere anonime. Non mi piace parlare a ragazzi e ragazze che si mettono una mascherina nera sul viso per non farsi riconoscere.

IN BREVE

DANIELA BRUSADORE (Biella). *Mi spiace non poterti accontentare. Rivolgiti ad una libreria, se non avessero quel libro, pregali di richiederlo.*

RITA SENESI. *Cercheremo di tener conto delle tue critiche; ma pensiamo che le bambine debbano interessarsi anche alle cose che tu ritieni «per maschi». Storia, novelle, fiabe, sport, ecc. sono adatti sia per i maschi che per le femmine. Più si hanno interessi, più il proprio orizzonte è ampio.*

CARLA RISOTTI (Livorno). *Scusa, le ricerche sull'Inghilterra non è un compito assegnato a te? Perché dovrei farlo io, e per di più inviartelo anche in inglese?*

l'amico del giovedì

Concorso internazionale di disegno

I risultati definitivi

ALTRI CONCORRENTI ITALIANI PREMIATI A BERLINO PER I LORO DISEGNI. COMPLESSIVAMENTE SONO STATE ASSEGNATE NOVE MEDAGLIE A RAGAZZE E RAGAZZI ITALIANI

Sul n. 31 del Pioniere sono stati pubblicati i nomi di tre ragazzi vincitori del Concorso Internazionale di disegno. Ci giunge ora da Berlino una bella notizia: altri sei concorrenti italiani sono stati premiati. I vincitori italiani sono perciò complessivamente nove. Oltre alle medaglie essi riceveranno anche un bel regalo. Ecco l'elenco definitivo dei bravi vincitori.

Riceveranno una medaglia d'argento e un apparecchio fotografico «Pouva Start» con custodia:

Mariuccia Ermolao di Dolo (Venezia); Stefano Citti di Riglione (Pisa); Giovanni Fresia di Torino; Gabriella Bosi di Aosta.

Riceveranno una medaglia di bronzo, una scatola di colori e un «completo» per scrivere:

Achille Cardarelli di Isernia; angelina Nara di Bologna; Giuliana Galassi di Forlì; Giorgio Barucca di Milano; Sergio Allegra di Ostia (Roma).

ALL'ARIA APERTA

GIOCO N. 2

ROSSO E NERO

I giocatori si dividono in due squadre. I componenti di una squadra avranno legato al braccio un nastrino rosso, quelli dell'altra, nero. Un capogioco ha in mano due fazzoletti, uno rosso ed uno nero. Quando egli solleva il fazzoletto rosso la squadra con il nastrino rosso insegue la squadra con il nastrino nero, e viceversa. Quando un giocatore viene preso, esce dal gioco. Vince la squadra che ha più giocatori in campo in un limite di tempo stabilito.

GIOCO N. 3

IL CANE DA GUARDIA

Potete fare questo gioco vicino ad un cancello, oppure, delimitate una porta con dei sassi o dei paletti. Ad uno dei pali della porta viene legata una corda che uno dei giocatori terrà in mano. Questi sarà il «cane da guardia» e cercherà di prendere gli altri giocatori che dovranno tentare di attraversare la porta mentre egli conterà lentamente fino a dieci. Ogni giocatore afferrato dal «cane» darà a questi la mano e lo aiuterà a prendere gli altri giocatori. Vince chi riesce a passare più volte senza essere fermato. Il «cane» e i suoi alleati non possono prendere più di un giocatore per ogni passaggio.

GIOCO N. 4

FUORI DELLA GABBIA

I partecipanti al gioco si dividono in gruppi di quattro: tre giocatori si terranno per mano formando un circolo, mentre il quarto starà all'interno e sarà il «prigioniero». Un altro giocatore, correndo intorno ai vari gruppetti, ad un certo punto griderà: «Fuori della gabbia!» e tutti i «prigionieri» abbandoneranno la loro gabbia cercando di raggiungerne un'altra, mentre il ragazzo che ha fatto l'ordine cercherà di fare altrettanto. Chi rimane fuori, correrà a sua volta fra i gruppi fino a che griderà: «Fuori della gabbia!». Chi avrà corso per tre volte di seguito attorno alle gabbie, verrà eliminato. Vince chi rimane fino alla fine «prigioniero».

GIOCO N. 5

LA CORSA DELLA COLLA

All'inizio del gioco si stabilisce una zona dalla quale non è permesso uscire. Un ragazzo, scelto a sorte, insegue gli altri e cerca di toccarli. Appena un giocatore è toccato diventa a sua volta inseguitore, ma deve, durante la corsa, tenere una mano nel punto in cui è stato toccato. Coi gli inseguitori cambieranno sempre ma, essendo obbligati a correre in atteggiamenti strani, movimentano e rendono divertente il gioco. Attenzione: chi viene toccato non può restituire la «toccata» al toccatore.